

Wii™



NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
 or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill. If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: walk through, FAQ, codes, and tips.

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
 ou composez le 1 800 255-3700

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Des astuces préenregistrées pour de nombreux titres sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au (425) 885-7529 (en anglais seulement). Puisque l'appel pourrait être interurbain, demandez la permission à la personne qui paie les factures de téléphone avant d'appeler. Vous pouvez aussi utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : solution complète , FAQ , codes , trucs et astuces .

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
 o llama al 1-800-255-3700

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Puedes escuchar consejos grabados para muchos títulos a través del servicio Power Line de Nintendo, llamando al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que asegúrate de pedir permiso a la persona que paga la factura del teléfono. Si el servicio Power Line no tiene la información que necesitas, te recomendamos que uses el motor de búsqueda que prefieras para encontrar consejos para el juego. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda, además del título, son instrucciones paso a paso, preguntas frecuentes, códigos y consejos.



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

Nintendo

NINTENDO OF AMERICA INC.
 P.O. BOX 957, REDMOND, WA
 98073-0957 U.S.A.

70057A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

ENDLESS OCEAN™

Blue World

INSTRUCTION BOOKLET

MODE D'EMPLOI

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. Back-up or archival copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. (Nintendo) warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



© 2009-2010 Nintendo/ARIKA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

CONTENTS

- 3 • Controls
- 5 • Getting Started
- 6 • Selecting a Dive Location
- 8 • Diving
- 11 • Tools Menu
- 14 • Nineball Island

Note: Please see page 6 for information about saving your game progress.

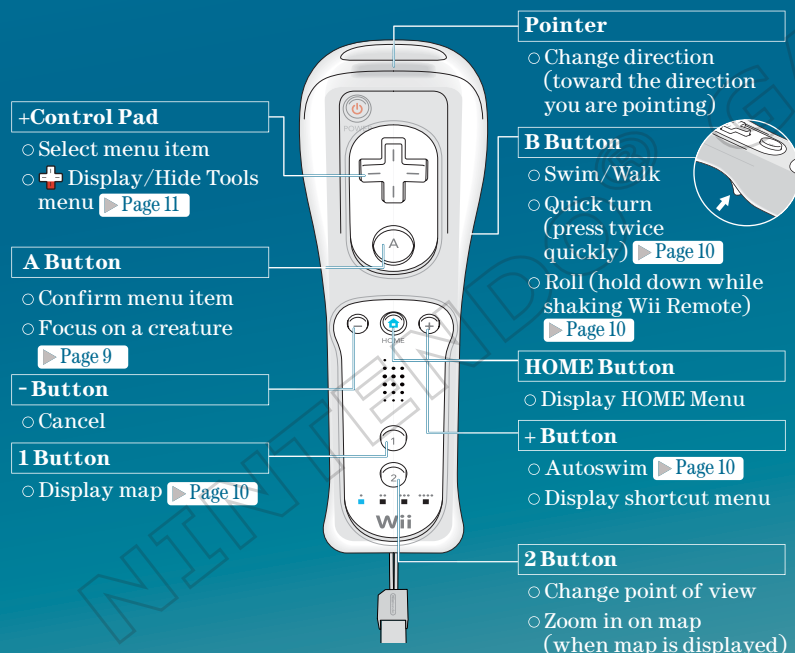
CONTROLS

Wii Remote Controller

To use the Wii Remote™ controller to play this game, point it at the screen.

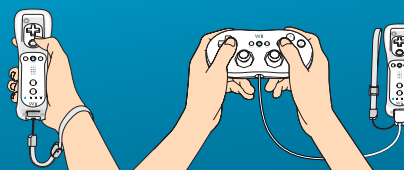
Note: For information about how to attach your Wii Remote Jacket and Wii Remote wrist strap, please see the Wii Operations Manual or the manual for your Wii Remote Jacket.

Note: Some controller operations will only become available as you advance through the story.



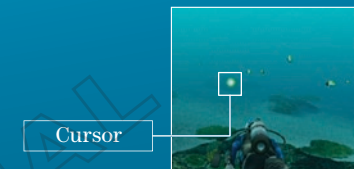
Holding the Controller

Note: Please be sure to read the operations guide for your Classic Controller.



Pointing

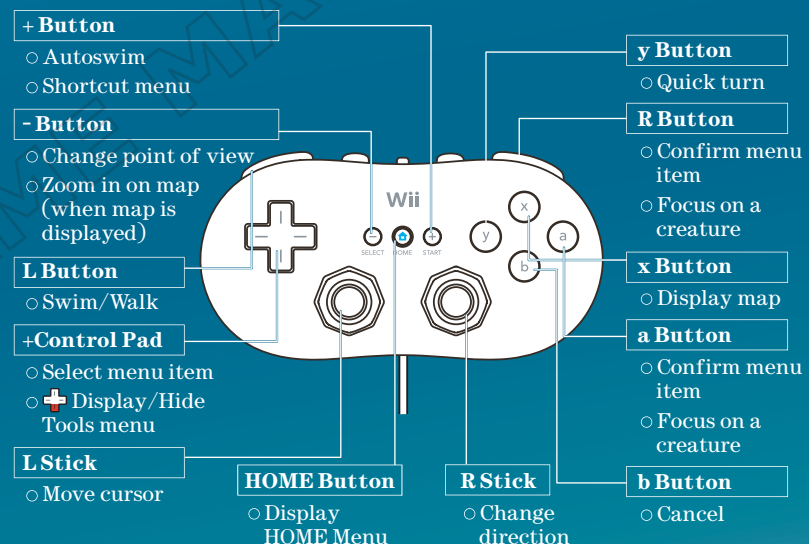
Aim the Wii Remote controller at the screen and move the cursor over menu items you want to select.



Classic Controller

When using the Classic Controller™, please start the game with the Classic Controller already attached to the Wii Remote.

Note: You cannot perform the roll move with the Classic Controller.



CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

- ⚠ WARNING-HEALTH AND SAFETY**
- BEFORE PLAYING, READ YOUR OPERATIONS
MANUAL FOR IMPORTANT INFORMATION
ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.
- Also online at
www.nintendo.com/healthsafety/
- Press **(A)** to continue.

2. Point to the Disk Channel on the Wii Menu and press (A). When you see the Channel Preview screen, select Start and press (A).



Channel Preview Screen

-

Strap Usage Screen



Title Screen

Updating... Do not turn the power off. Please wait a moment.

OK

New Game

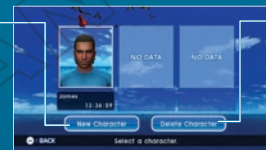
Choose Start from the title screen to start a new game. You will soon be asked to choose your character's gender. Point at the screen to make this and other choices. As you progress a little way into the story, you will also have the opportunity to name your character.

Continue

If you have previously saved data, choose Start from the title screen and then select a save slot and press **(A)**. If all save slots are full and you want to start a new game, you can do so without creating a new save file. However, you will not be able to access online play with Nintendo® Wi-Fi Connection. ▶ Page 15.

New Character

Create a new character and start the game from the beginning.



Delete Character

Select an existing character to erase.

Saving Your Game

To save your game progress, choose Save from the boat menu [▶ Page 7](#) or from the table menu on Nineball Island [▶ Page 14](#). Your game may also be saved automatically when using Nintendo Wi-Fi Connection. **You will need 38 blocks of free memory to create a new save file on your Wii system memory. (Two save files will require 76 blocks, and three will require 113 blocks.)** If you have an SD Card (or an SDHC card, sold separately), you can transfer image files of pictures you've taken with the in-game camera or an image of your records.

Note: You cannot copy save data to an SD Card (sold separately).

Note: You cannot return data copied to an SD Card back to the game.

The World Map

When you select a dive location on the world map, you will transition to the boat screen. As you progress in the game, new dive locations across the world will become available.



Note: There may be some instances when you travel to a new dive location without choosing it from the world map.

Destination

Whenever a new dive location opens up, you will see it displayed here with the word NEW!

The Boat

When you're on the boat, you will see the boat menu shown below. When you're ready to dive, choose Dive from this menu and press **A**. You cannot choose this option when the icon is shaded dark.



	Depart	Go to the world map.
	Dive	Choose a dive partner and an entry location to start your dive.
	Rest	Take a break and advance the in-game time.
	Save	Save your progress ▶ Page 6 .

○ Choose a Dive Partner

After choosing Dive, you'll have the opportunity to select a dive partner to accompany you. You can talk to your dive partner during dives to get tips and advice. Each dive partner also has a unique ability that can enhance your diving experience. You will befriend more dive partners as you progress through the game.



○ Choose a Dive Spot

You can also choose your dive spot (where you'll enter the dive location). Choose a dive spot and press **A** to start your dive.

[Dive Spot](#)

Day and Night

When you pass a certain amount of time on the boat or on Nineball Island [▶ Page 14](#), you will notice that morning will change to day and then to night. When night passes into morning again, the in-game time will advance by one day. When you choose Rest on the boat menu or Enter Cabin on Nineball Island [▶ Page 14](#), you can advance time by a specific amount. When you fly to another dive location on the world map, time will advance by one day as you travel. You can look at the night sky to visually estimate the phase of the moon, or you can purchase a specific item that will tell you for sure. Some events can only be completed, and some creatures only seen, at certain times of day or during certain phases of the moon, so try diving under all sorts of different conditions.

DIVING

Dive-Spot-Information Screen

Before you start your dive, you'll have a chance to review some information about your current dive spot. Press **A** to start your dive.



[Dive-Spot Information](#)

You can learn about a dive spot's specific characteristics by how many stars it has in each category. The number of categories visible will increase as you progress through the game.

- How many fish can be seen in normal view
- Coral
- Dolphins
- Salvage Items [▶ Page 13](#)
- Number of Zoom-mode spots [▶ Page 10](#)

The Dive Screen

You will see a screen like the one below while diving. Choose a direction with the pointer, and press and hold **B** to swim. If you approach the surface of the water, you'll be able to stick your head above water and look around.

Compass

This shows which direction you are currently facing.

Air Remaining

This gauge shows how far below the surface of the water you are. The orientation of shows your position in the water.

Depth

This icon alerts you to the nearby presence of a dangerous creature or some other harmful natural phenomenon.

Danger Sign

This icon alerts you to the nearby presence of a dangerous creature or some other harmful natural phenomenon.

Tools Menu [▶ Page 11](#)

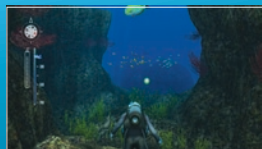
Press **+** to display the Tools menu. As the game progresses, more options will become available on this menu.

○ Remaining Air

You will slowly use air when you are underwater. Diving very deep or being attacked by dangerous creatures will cause you to lose larger amounts of air.

Change Point of View

Press **2** while diving to change your point of view from third person to first person.



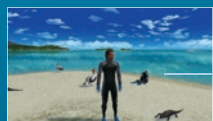
Third Person



First Person

Walking on Land

When you surface near land, you may have the opportunity to go ashore. If a button labeled Go Ashore appears when you surface, point at it and press **A**. Controlling your character on land is the same as when on Nineball Island [▶ Page 14](#).



Dive Gear

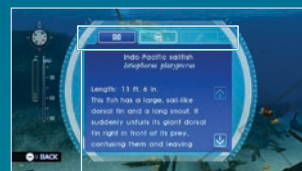
Point at your dive gear and select it to return to the water.

Focusing



Creature Name

You can access the creature's Marine Encyclopedia entry here.



Info Tabs

- DD** Creature info
- Q** Habitat info
- Y** Additional trivia

Direct your pointer at a nearby creature and press **A** to focus on that creature. When you are focusing on something, it will stay centered on your screen. The first time you focus on a creature, it will be added to your Marine Encyclopedia [▶ Page 14](#).

○ Creature-Information Screen

You can learn about the habitat and behavior of fish and other aquatic creatures here. Press **+** or point at the info tabs, then press **A** to move between the two information windows. You will be able to see more trivia if you become familiar with a creature by feeding it [▶ Page 11](#) or taking a picture of it with the camera [▶ Page 11](#).

Note: Some creatures don't have additional trivia info.

○ Grabbing on to Large Creatures

When focusing on large creatures like whales, you can grab on to them and ride along wherever they go. If you see  on the bottom right of the screen when focusing on a large creature, point at the icon and press **A**. You can also focus and grab on to animal partners and direct their movement, greatly increasing your speed.

Zoom Mode

Point at glowing spots on the ocean floor and press **A** to enter Zoom mode, where you can see small creatures and coins that can't be seen in normal view. You can see which coins you've collected by viewing your collection on the table menu on Nineball Island [▶ Page 14](#).



Map Screen

Press **1** while diving to view a map of your current dive location. Areas you have not yet visited are colored gray.

Dive-Spot Name

After you visit a dive spot for the first time, its name will be displayed on your map.

Objective

The area on the map you should be moving toward to complete your current objective is marked with a red circle.

Boat

Current Location

This shows your current location and the direction you are facing. The red dots show the path you've traveled up to this point.



Swimming Tips (Wii Remote)

Press **B** twice rapidly while swimming to do a quick turn. Press **+** to autoswim in the direction you're currently facing. Point at the screen and shake the Wii Remote while holding **B** to roll sideways. Moving around underwater is a lot easier once you've mastered these advanced techniques!

TOOLS MENU



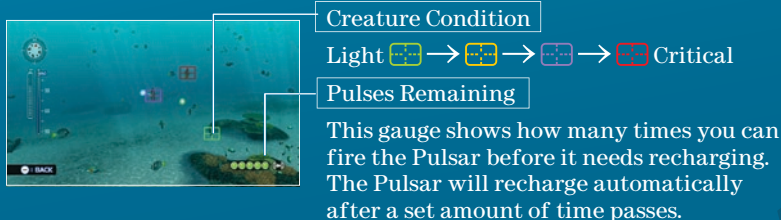
Food

You can give food to the creatures you encounter. Press and hold **A** to hold out some food in your hand, then let go of **A** to release it. You can also touch creatures by simply shaking the Wii Remote with the Food tool equipped.



Pulsar

Equip the Pulsar and use it to fire electromagnetic pulses that can cure sick aquatic creatures or subdue dangerous ones. Point at your target and press **A** to fire a pulse. Depending on the condition of your target, you may have to do this several times to achieve the desired effect.

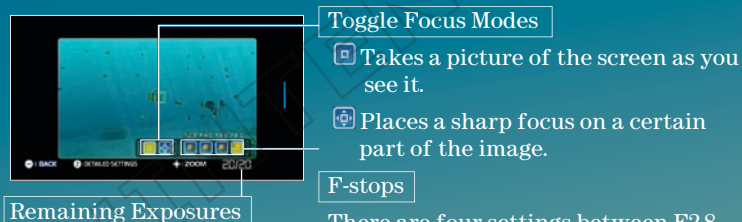


Camera

Equip your camera and press **A** to take a picture. If you are focusing on a creature, the camera's field of focus will be on that creature as well. You can develop your pictures and place them in an album on the table at Nineball Island [▶ Page 14](#).

Note: Quitting a game before you have put pictures into an album will result in a loss of that data, so please be careful.

Press **2** with the camera equipped to display the screen shown below, where you can choose focus modes and f-stops.



Sea Whistle

Equip the sea whistle and press **A** to call your animal partner to you. The sea whistle can also be used to interact with certain creatures in the wild.



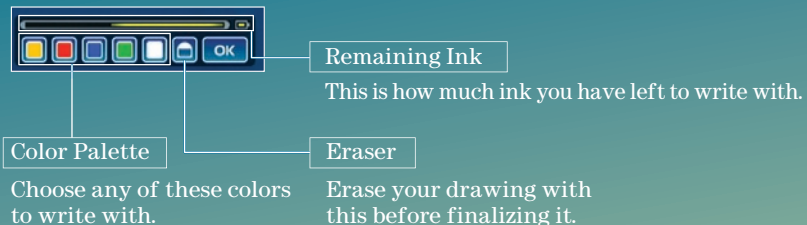
Multisensor

This device scans the area in front of you with an electromagnetic pulse to help you find salvageable items on the ocean floor. You will see a small glimmering spot on your screen when the sensor reacts to a salvageable item. Point at it and press **A** to salvage it. You can have salvaged items appraised on Nineball Island by Nancy [▶ Page 14](#) and sell them for in-game currency.



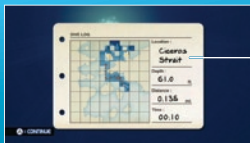
Underwater Pen

Point at the screen and press **A** to use the pointer as a pen. When you are done, press **OK** to finalize your drawing. If you draw again somewhere else, your previous drawing will disappear.





Return to Boat



When you return to the boat, the path of your dive will be shown like this.

Dive Log

Location: Your current dive location

Depth: How deep you dove

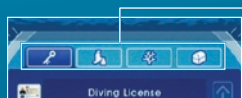
Distance: How far you swam

Time: How long you swam



Inventory

This tab shows which tools and equipment you have, as well as your current balance of pelagos.



Type of Item

Tools

Equipment

Objects

Salvaged items that need appraisal

Diving License

Access your Diving License with  in your inventory. This card shows your various levels and ranks. You'll be rewarded for raising these!

Diving Level	This goes up the farther and deeper you dive.
Salvage Level	This goes up each time you appraise a certain number of previously undiscovered items.
Company Rating	This goes up as you successfully complete various assignments.



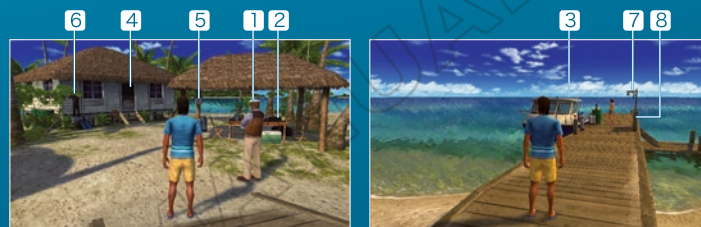
Options

Use this tab to change controller and sound settings.

Diving Controls	Toggle between Normal (where the horizon stays fixed) or Expert (where the horizon is not fixed).
Volume	Change the volume of background music here.
Wii Speak	When using Wii Speak ▶Page 16 , use this tab to adjust the volume or turn it ON/OFF.
Classic Controller	Change various settings on your Classic Controller here.
Restore Defaults	Return settings to starting values.

NINEBALL ISLAND

Nineball Island is the base of your diving operations, where you receive assignments and buy and sell items. Point at a person, an object, or the boat and press **A** to interact. You can also press **+** to open a shortcut menu that lists the options below.



1 Talk	Talk to people on Nineball Island. This is how you accept photo and guided-tour requests.
2 Look at Table	Display the interactive objects on the table. You can save your progress here, look at your notebook or Marine Encyclopedia, and develop photographs. If you quit your game before adding developed photos to the album, you will lose this data. You can also use the radio to call Nancy the ocean trader, who sells items like wet suits that you can equip to change your appearance, as well as functional upgrades that are equipped automatically. She can also appraise your salvaged items.
3 Depart	Go to the world map ▶Page 6 .
4 Enter Cabin	You can enter the cabin and rest for a set amount of time ▶Page 7 .
5 View Titles	You can check your titles and records here. You can save the records screen to an SD Card.
6 Change Gear	You can change into new dive gear you've purchased here. When you change your gear, you will look different when diving.
7 Call Partner	Train your animal partners. Your partners will learn new tricks as you train them.
8 Nintendo Wi-Fi Connection	Use Nintendo WFC ▶Page 15 to join up and dive with your friends.

Using Nintendo Wi-Fi Connection

As your game progresses, you will be able to use Nintendo WFC to play online with your friends. Please be careful of the points below when playing online using Nintendo WFC.

Note: Router and broadband access required for online play.

Things to be careful of when using Nintendo WFC

- If you get a communication error after connecting to Nintendo WFC but before meeting up with your friend, you will be returned to your last save point but lose any progress you made after that.
- If you get a communication error after meeting up with your friend, you will return to the moment when you met up with him/her, but you will lose any of the subsequent progress you made in uncovering new map areas, raising your Diving Level, or collecting salvage items.
- You cannot advance the main storyline while playing online.
- You cannot save the info of creatures you encounter while playing online.

What is Nintendo Wi-Fi Connection?



Nintendo Wi-Fi Connection is a feature provided free of charge by Nintendo that allows you to easily enjoy games with people all over the world.

To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, school, e-mail or home address when communicating with others.

The End User License Agreement which governs Wii online game play and sets forth the Wii Privacy Policy is available in the Wii console's System Settings and online at www.nintendo.com/games/wifi/wii.

1 Registering Friends

Select Nintendo Wi-Fi Connection at the gate on the pier on Nineball Island and press **(A)** to display the Nintendo WFC menu. Choose Friend Roster from these options, and enter a friend code. When you and your friend have registered each other's friend codes, you will be able to invite your friend to your Nineball Island or go and visit your friend's island.

Note: You will automatically generate a friend code for your system the first time you go online.

Note: You can check your own friend code by choosing the option Check Friend Code.

2 Invite a Friend/Visit a Friend

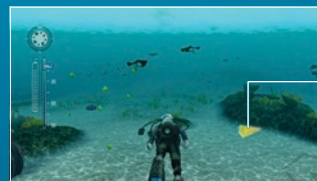
When you want a friend to visit you, choose Open Nintendo WFC, and when you want to visit a friend, choose Visit Friend.

3 Diving and Talking with Friends

Once you meet friends online, you can dive with them normally or hang out on Nineball Island. Press **+** to enter text you want to display on their screen to chat.

Note: When connected to Nintendo WFC, some menus will not be displayed.

Note: Some actions can only be performed by the host of an online game.



Direction of Your Friend

This may look different when using Wii Speak.

4 Say Good-bye

When finished playing with a friend, choose Return Home from the Nintendo WFC menu.

Using Wii Speak

If you and your friend have a Wii Speak™ accessory (sold separately), you can use it for voice communication. You will see  on the lower left of your screen when you can use Wii Speak. Please speak loudly and clearly toward the microphone. If you want to stop using Wii Speak or change the volume, please use Options  **Page 13** in the Tools menu.

Mic Test

Press **1** and **2** on the Wii Remote or **L** and **R** on the Classic Controller during the title screen to activate the Mic Test mode.

Note: You must connect Wii Speak to your Wii console before starting the game if you want to use it.

Note: If you want to use Wii Speak, your friend will need one as well.

Note: Please read the Wii Speak accessory manual before using it.

Songs Performed by Celtic Woman:

AVE MARIA
CARRICKFERGUS
DULAMAN
ISLE OF INNISFREE
NELLA FANTASIA
ONE WORLD
THE LAST ROSE OF SUMMER
THE PRAYER
THE SOFT GOODBYE

Licensed by EMI Music Japan Inc.

AVE MARIA arranged by David Downes
© LIFFEY PUBLISHING LTD.

CARRICKFERGUS arranged by David Downes

© LIFFEY PUBLISHING LTD.
DULAMAN arranged by David Downes

© LIFFEY PUBLISHING LTD.
ISLE OF INNISFREE written by Dick Farrelly
© 1950 PETER MAURICE MUSIC CO., LTD.

NELLA FANTASIA written by Chiara Ferrau and Ennio Morricone
© EMI VIRGIN MUSIC LTD. and GOLDCREST DISTRIBUTORS LTD.

ONE WORLD written by David Downes and Shay Healy

© LIFFEY PUBLISHING LTD. and BARDIS MUSIC CO., LTD.

THE LAST ROSE OF SUMMER arranged by David Downes
© LIFFEY PUBLISHING LTD.

THE PRAYER by Carole Bayer Sager and David Foster

© 1998 by WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.

THE SOFT GOODBYE written by David Downes and Caitriona Ni Dhuill
© LIFFEY PUBLISHING LTD.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA WII™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, VOTRE DISQUE DE JEU OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archivage ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Vous pouvez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SÉRAT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE** ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



TABLE DES MATIÈRES

19 • Commandes

21 • Commencer à jouer

22 • Choisir une destination de plongée

24 • Plongée

27 • Menu des outils

30 • Île du Jeu de la Neuf

Note : Veuillez consulter la page 22 pour obtenir des détails sur la sauvegarde de votre partie.

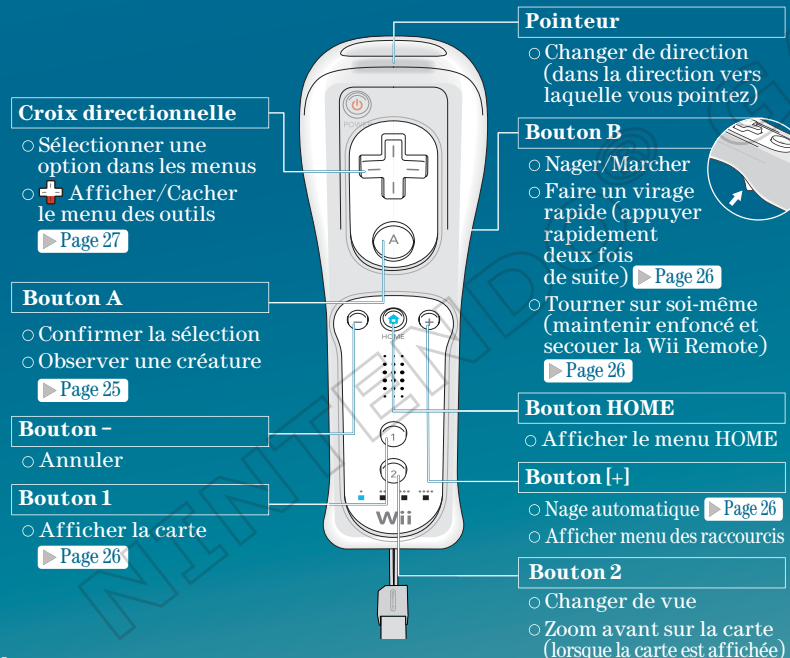
COMMANDES

Manette Wii Remote

Pointez la manette Wii Remote™ vers l'écran pour jouer à ce jeu.

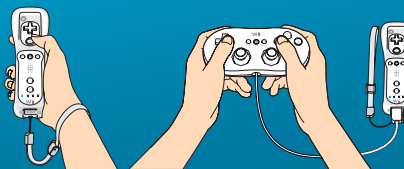
Note : Pour obtenir des détails sur la façon d'insérer la manette Wii Remote dans le protecteur et d'attacher la dragonne à la manette, veuillez consulter le mode d'emploi de la Wii ou du protecteur de la Wii Remote.

Note : Certaines commandes sont dévoilées au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.



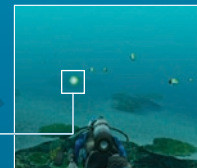
Comment tenir les manettes

Note : Veuillez lire attentivement le mode d'emploi de la manette Classic Controller.



Pointer

Pointez la manette Wii Remote vers l'écran et déplacez le curseur sur les options que vous souhaitez sélectionner.

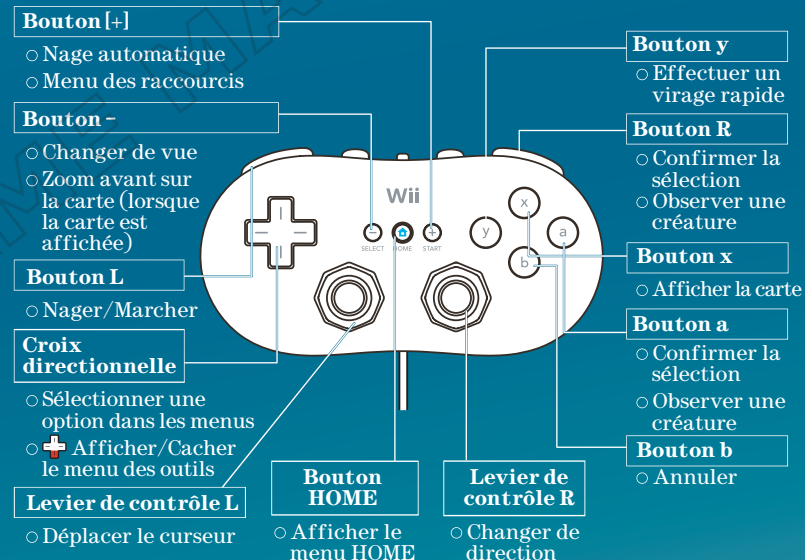


Curseur

Manette Classic Controller

Si vous utilisez la manette Classic Controller™, assurez-vous qu'elle est branchée à la Wii Remote avant de démarrer une partie.

Note : Vous ne pouvez pas effectuer le tour sur soi-même avec la manette Classic Controller.



⚠ ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser les autres, d'endommager les objets à proximité ou de briser la manette Wii Remote si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie.

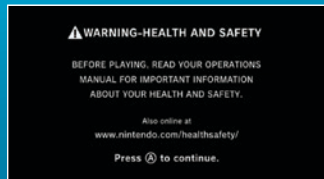
Assurez-vous également...

- que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la manette Wii Remote pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;
- d'utiliser le protecteur de la manette Wii Remote.

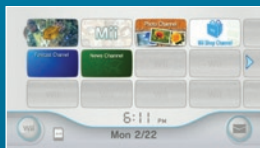
COMMENCER UNE PARTIE

1. Insérez correctement le disque de jeu Endless Ocean: Blue World dans la fente de chargement pour allumer la console Wii. Quand l'écran ci-contre s'affiche, lisez l'information et appuyez sur **A**.

Note : Cet écran s'affiche même si vous avez inséré le disque après avoir allumé la console.



2. Pointez le curseur sur la Chaîne disques sur le menu Wii et appuyez sur **A**. Quand vous voyez l'écran de présentation de la chaîne, sélectionnez Start (démarrer) et appuyez sur **A**.



Menu Wii



Écran de présentation de la chaîne

3. Lisez l'écran d'avertissement sur la dragonne, puis appuyez sur **A** pour vous rendre à l'écran titre.



Écran d'avertissement sur la dragonne



Écran titre

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veuillez noter que lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre Wii pour la première fois, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaîtra si nécessaire. Appuyez sur OK pour continuer.

Une fois que le menu du système a été mis à jour, toute modification non autorisée de matériels et/ou de logiciels peut être détectée. Tout contenu non autorisé pourrait alors être supprimé, ce qui pourrait causer un mal fonctionnement immédiat ou différé de votre console. De plus, refuser d'effectuer cette mise à jour pourrait empêcher le bon fonctionnement de ce jeu ou de tout autre jeu. Veuillez noter que Nintendo ne peut pas garantir que des logiciels ou accessoires non autorisés fonctionneront avec la console Wii après la mise à jour du menu du système.



Démarrer une nouvelle partie

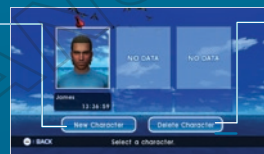
Sélectionnez Start (commencer) à l'écran titre pour démarrer une nouvelle partie. Vous aurez bientôt l'occasion de choisir le sexe de votre personnage. Pointez le curseur sur l'option désirée et continuez ainsi pour tous les autres choix. Vous pourrez également nommer votre personnage un peu plus loin dans la partie.

Continuer une partie

Si vous avez déjà sauvegardé une partie, sélectionnez Start à l'écran titre, choisissez le fichier désiré, puis appuyez sur **A**. Si vous voulez commencer une nouvelle partie et que tous les fichiers sont déjà utilisés, vous pouvez le faire sans créer de nouveau fichier. Toutefois, vous ne serez pas en mesure de jouer en ligne via la connexion Wi-Fi Nintendo® **Page 31**

Nouveau personnage

Créer un nouveau personnage et démarrer une nouvelle partie.



Effacer un personnage

Sélectionner un personnage à effacer.

Sauvegarder votre partie

Pour sauvegarder votre partie, sélectionnez Save (sauvegarder) dans le menu du bateau **Page 23** ou dans le menu de la table sur l'Île du Jeu de la Neuf **Page 30**. Votre partie peut aussi être sauvegardée automatiquement lorsque vous utilisez la connexion Wi-Fi Nintendo. **Un minimum de 38 blocs de mémoire libre est nécessaire pour créer un nouveau fichier de sauvegarde sur votre console Wii (76 blocs pour deux fichiers, et 113 blocs pour trois fichiers).** Les photos prises avec votre appareil et les résultats consultables sur votre diplôme peuvent également être copiés en format image sur une carte SD ou SDHC (vendues séparément).

Note : Vous ne pouvez pas copier les données de sauvegarde sur une carte SD (vendue séparément).

Note : Les données copiées sur une carte SD ne peuvent pas être copiées à nouveau dans le jeu.

CHOISIR UNE DESTINATION DE PLONGÉE

La carte du monde

Après avoir sélectionné une destination de plongée à l'écran de la carte du monde, vous accédez à l'écran du bateau. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, de nouvelles destinations aux quatre coins du monde seront débloquées.



Note : Dans certaines situations, vous changerez de destination sans faire de choix sur la carte du monde.

Destinations

Lorsqu'une nouvelle destination est débloquée, son nom apparaîtra ici, accompagné du mot NEW (nouveau)!

Le bateau

Lorsque vous vous trouvez à bord du bateau, vous avez accès au menu ci-dessous. Sélectionnez l'option Dive (plonger) et confirmez en appuyant sur **A** pour plonger. Cette option n'est pas disponible si l'icône est ombragée.



	Depart (partir)	Consulter la carte du monde.
	Dive (plonger)	Choisir un(e) partenaire et un lieu d'ancrage et commencer une séance de plongée.
	Rest (se reposer)	Se reposer et avancer le temps du jeu.
	Save (sauvegarder)	Sauvegarder sa partie. ▶ Page 19

○ Choisir un(e) partenaire de plongée

Après avoir sélectionné Dive, vous pouvez choisir un partenaire qui vous aidera ou vous donnera des conseils au cours de votre plongée. Chaque partenaire vous fera profiter de ses compétences spécifiques. Vous vous lierez d'amitié avec d'autres au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

○ Choisir un lieu d'ancrage

Vous pouvez également choisir votre lieu d'ancrage. Sélectionnez un endroit, puis appuyez sur **A** pour commencer votre plongée.



Lieu d'ancrage

Le jour et la nuit

Lorsque vous passez du temps à bord du bateau ou sur l'Île du Jeu de la Neuf [▶ Page 30](#), vous remarquerez le passage du matin au jour et du jour à la nuit. Après minuit, le jour suivant commence. Si vous sélectionnez Rest dans le menu du bateau, ou Enter Cabin (entrer dans le pavillon) quand vous êtes sur l'Île du Jeu de la Neuf [▶ Page 30](#), vous pouvez faire avancer le temps jusqu'à un moment précis de la journée. Si vous prenez l'avion pour vous rendre quelque part dans le monde, la date avance d'une journée. Scrutez le ciel nocturne pour observer la phase lunaire, ou procurez-vous un appareil qui vous donnera cette information. Certaines actions ne peuvent être effectuées et certaines espèces ne peuvent être observées qu'à certains moments précis. Assurez-vous donc de plonger à toutes les heures du jour et de la nuit et pendant chacune des phases lunaires.

PLONGER

Écran d'information sur le lieu d'ancrage

Avant que votre plongée ne commence, vous pourrez consulter certaines informations sur votre lieu d'ancrage. Appuyez sur **A** pour commencer la plongée.



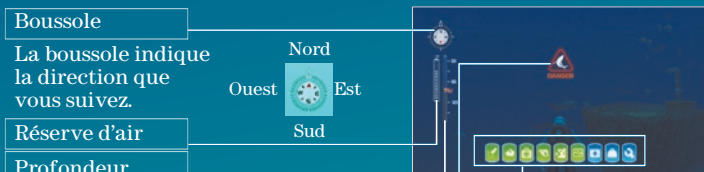
Informations sur le lieu d'ancrage

Le nombre d'étoiles alloué à chacune des catégories vous renseigne sur les caractéristiques d'un lieu d'ancrage. Le nombre de catégories visible augmente au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu.

- Nombre de poissons visibles en vue normale
- Coraux
- Dauphins
- Nombre de points accessibles en mode zoom [▶ Page 26](#)
- Objets récupérables [▶ Page 29](#)

Écran de plongée

Un écran semblable à celui présenté ci-dessous apparaît pendant la plongée. Servez-vous du pointeur pour choisir une direction, puis maintenez **B** enfoncé pour nager. Si vous montez à la surface, sortez la tête de l'eau et regardez autour de vous.



Boussole

La boussole indique la direction que vous suivez.



Réserve d'air

Cette jauge vous montre votre profondeur actuelle.

L'icône indique votre orientation dans l'eau.

○ Réserve d'air

Vous consommez de l'air pendant votre plongée. Lors de plongées profondes ou d'une attaque par un animal dangereux, vous consommez plus d'air qu'en temps normal.

Signal de danger

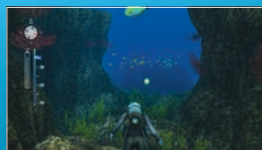
Cette icône vous avertit lorsque vous êtes à proximité de créatures ou de phénomènes naturels qui présentent un danger.

Menu des outils

Appuyez sur **+** pour afficher le menu des outils. Des outils s'ajouteront au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu.

Changer de vue

Quand vous faites de la plongée, appuyez sur **②** pour alterner entre une vue à la troisième personne et une vue à la première personne.



Vue à la troisième personne



Vue à la première personne

Sortir de l'eau

Vous pouvez sortir de l'eau dans certaines zones côtières. Si l'option Go Ashore (sortir de l'eau) apparaît quand vous faites surface, pointez le curseur sur ce bouton et appuyez sur **A**. Les commandes hors de l'eau sont les mêmes que celles sur l'Île du Jeu de la Neuf [► Page 30](#).



Équipement de plongée

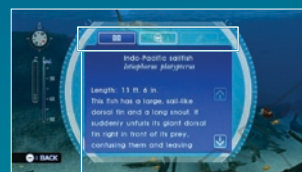
Pointez le curseur sur votre équipement de plongée et sélectionnez-le pour retourner dans la mer.

Observer



Nom de la créature

Accédez à la rubrique de la créature dans l'encyclopédie marine.



Onglets d'information

- Informations sur la créature
- Informations sur l'habitat
- Renseignements supplémentaires

Pointez le curseur sur une créature à proximité et appuyez sur **A** pour l'observer. L'appareil photo reste centré sur cet animal aussi longtemps que vous l'observez. La première fois que vous observez une créature, celle-ci s'ajoutera à votre Marine Encyclopedia (encyclopédie marine) [► Page 30](#).

○ Écran d'information sur les animaux

Vous pouvez vous renseigner sur l'habitat et le comportement des poissons et d'autres espèces aquatiques ici. Appuyez sur **+** ou pointez le curseur sur les onglets d'information, puis appuyez sur **A** pour passer d'une fenêtre à l'autre. Si vous vous familiarisez avec une créature en la nourrissant [► Page 27](#) ou en prenant une photo d'elle [► Page 27](#), vous débloquentez des renseignements supplémentaires à son sujet.

Note : Des renseignements supplémentaires ne sont pas disponibles pour toutes les créatures.

○ Se faire tirer par de gros animaux

Lorsque vous observez de gros animaux, comme des cétacés, vous pouvez vous y accrocher et nager avec eux. Si l'icône  apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran lorsque vous observez un gros animal, pointez le curseur sur cette icône, puis appuyez sur **A**. Vous pouvez également observer un partenaire de plongée animal, vous y accrocher et diriger ses mouvements. Ceci vous permettra de nager beaucoup plus rapidement.

Mode zoom

Pointez le curseur sur des points lumineux au fond de la mer et appuyez sur **A** pour passer en mode zoom. Vous serez ainsi en mesure de voir des petites créatures et des pièces de monnaie impossibles à distinguer en vue normale. Vous pouvez admirer votre collection de pièces en passant par le menu de la table sur l'Île du Jeu de la Neuf [► Page 30](#).



Écran de la carte

Appuyez sur **①** au cours d'une plongée pour voir une carte de la région où vous nagez. Les endroits encore inexplorés paraissent estompés.

Nom du lieu d'ancrage

Une fois que vous avez visité un lieu d'ancrage, son nom apparaît sur votre carte.

Objectif

Un cercle rouge marque l'endroit vers lequel vous devez vous diriger pour remplir votre objectif actuel.

Position du bateau



Position actuelle

Cet indicateur vous montre votre position actuelle et votre direction. Les pointillés rouges retracent votre parcours depuis le début de votre plongée.

Conseils de plongée (avec la Wii Remote)

Appuyez rapidement sur **B** deux fois de suite pour effectuer un virage rapide en nageant. Appuyez sur **+** pour passer en nage automatique et avancer dans la même direction que vous suivez. Pointez la Wii Remote vers l'écran et secouez-la tout en maintenant **B** enfoncé pour effectuer un tour sur vous-même. Maîtrisez ces techniques avancées pour nager avec aisance!

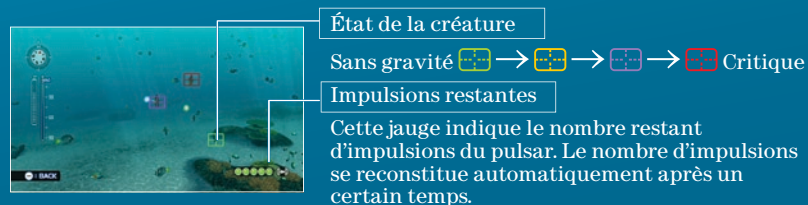
MENU DES OUTILS

Food (nourriture)

Servez-vous de cet outil pour nourrir les créatures que vous rencontrez. Appuyez sur **A** et maintenez-le enfoncé pour présenter de la nourriture, puis relâchez **A** pour la lancer ou la répandre. Vous pouvez également toucher les créatures simplement en agitant la Wii Remote lorsque l'action Food est équipée.

Pulsar (pulsar)

Grâce à ses impulsions électromagnétiques, le pulsar vous permet de soigner des créatures aquatiques malades et de calmer les animaux dangereux. Pointez le curseur sur votre cible et appuyez sur **A** pour émettre une impulsion. Le nombre d'impulsions nécessaires pour soigner ou calmer une créature dépend de son état.

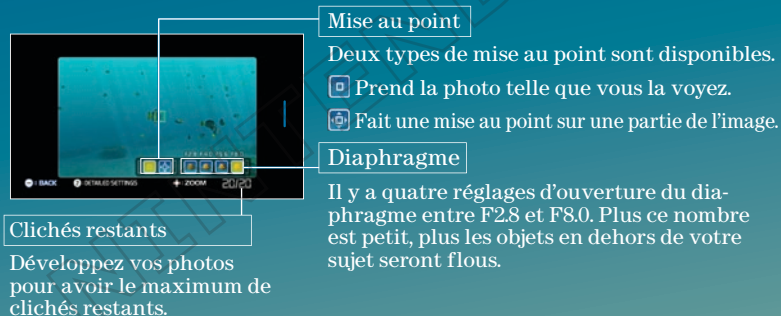


Camera (appareil photo)

Équipez-vous de l'appareil photo et appuyez sur **A** pour prendre des photos. Lorsque vous observez une créature, l'appareil photo est automatiquement centré sur celle-ci. Vous pouvez développer vos photos et les insérer dans l'album qui se trouve sur la table à l'Île du Jeu de la Neuf ▶ [Page 30](#)

Note : Les photos qui n'ont pas été insérées dans l'album seront perdues si vous arrêtez la partie. Faites bien attention!

Lorsque l'appareil photo est équipé, appuyez sur **2** pour afficher l'écran ci-dessous. Vous serez alors en mesure de choisir le mode de mise au point et de modifier le diaphragme.

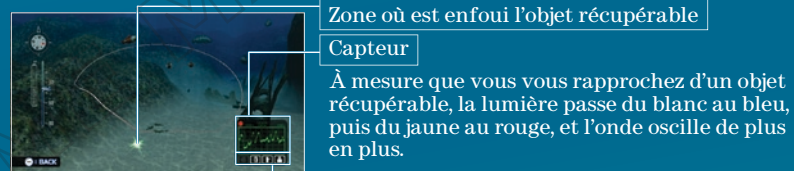


Sea Whistle (sifflet marin)

Équipez-vous du sifflet marin et appuyez sur **A** pour appeler votre partenaire de plongée animal. Le sifflet marin peut aussi servir à interagir avec certaines créatures sauvages.

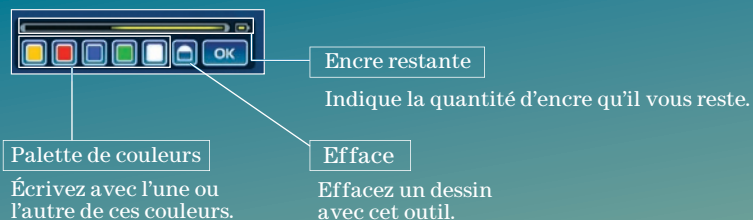
Multisensor (multicapteur)

Cet appareil balaie la zone devant vous au moyen d'ondes électromagnétiques pour vous aider à repérer des objets récupérables enfouis au fond de la mer. Lorsque le capteur détecte un objet, un point lumineux apparaît à l'écran. Pointez le curseur sur l'objet et appuyez sur **A** pour le récupérer. Rendez-vous à l'Île du Jeu de la Neuf où Nancy peut évaluer vos objets récupérés ▶ [Page 30](#). Vous pouvez ensuite les vendre et vous faire payer en monnaie du jeu.



Underwater Pen (stylo sous-marin)

Pointez la manette vers l'écran et appuyez sur **A** pour transformer le pointeur en stylo. Quand vous avez fini, appuyez sur **OK**. Si vous faites un autre dessin, le dessin précédent disparaît automatiquement.





Remonter à bord du bateau

Lorsque vous retournez à bord du bateau, le parcours de votre plongée est indiqué à l'écran ci-contre.

Journal de plongée

Location (position) : votre lieu d'ancrage actuel

Depth (profondeur) : profondeur à laquelle vous avez plongé

Distance (distance) : distance parcourue en plongée

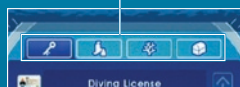
Time (temps) : durée de la plongée



Objets

Cet onglet montre les outils, l'équipement et le solde de pelagos dont vous disposez.

Catégories d'objets



Outils

Équipement

Objets

Objets récupérés à faire évaluer

○ Certificat de plongée

Consultez votre certificat de plongée, accessible en sélectionnant à l'écran des objets. Cette carte montre vos niveaux et notes actuels. Plus vous atteignez des niveaux et notes élevés, plus vous êtes récompensé!

Diving Level (niveau de plongée)	Augmente avec la distance totale parcourue sous l'eau et la profondeur de plongée atteinte.
Salvage Level (niveau de récupération)	Augmente avec le nombre d'objets récupérés et évalués.
Company Rating (note de la compagnie)	Augmente avec le nombre de missions réussies.



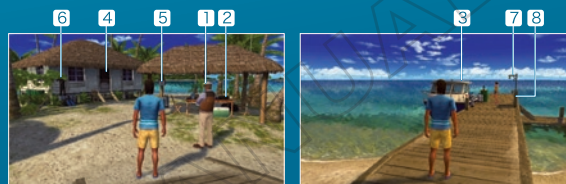
Options

Sélectionnez cet onglet pour modifier les paramètres des commandes et du volume.

Diving Controls (commandes de plongée)	Basculer entre Normal (l'horizon demeure fixe) et Expert (l'horizon ne demeure pas fixe). Ajuster le volume de la musique de fond.
Volume	Ajuster le volume de la musique de fond.
Wii Speak	Activer ou désactiver Wii Speak™ ▶ Page 32 si celui-ci est connecté, et ajuster le volume.
Classic Controller	Modifier les paramètres de la manette Classic Controller.
Restore Defaults (réglages par défaut)	Rétablir les paramètres par défaut.

ÎLE DU JEU DE LA NEUF

L'Île du Jeu de la Neuf constitue le centre névralgique de vos activités de plongée. C'est là que vous recevez vos missions et que vous achetez et vendez des objets. Pointez le curseur sur un personnage, un objet ou sur le bateau et appuyez sur **A** pour interagir avec eux. Appuyez sur **+** pour ouvrir le menu des raccourcis, qui contient les options suivantes :



1 Talk (parler)

Communiquez avec les gens sur l'Île du Jeu de la Neuf. C'est de cette façon que vous acceptez des demandes de photos et de visites guidées.

2 Look at Table (regarder la table)

Affichez les objets interactifs qui se trouvent sur la table. Vous pouvez sauvegarder votre partie, consulter votre carnet ou l'encyclopédie marine et développer vos photos. Si vous quittez la partie avant d'avoir inséré vos photos développées dans l'album, vous les perdrez. Vous pouvez communiquer par radio avec Nancy, commerçante d'articles nautiques. Elle vend, entre autres, des combinaisons de plongée, que vous pouvez équiper pour modifier votre apparence. Elle peut aussi vous fournir des produits améliorés qui s'équiperont automatiquement. Nancy peut évaluer les objets que vous avez récupérés.

3 Depart (partir)

Consultez la carte du monde [▶ Page 22](#).

4 Enter Cabin (entrer dans le pavillon)

Vous pouvez entrer dans le pavillon et vous y reposer un certain temps [▶ Page 23](#).

5 View Titles (voir les titres)

Consultez vos titres et vos résultats ici. Vous pouvez sauvegarder l'écran des résultats sur une carte SD.

6 Change Gear (changer d'équipement et de tenue)

Vous pouvez porter les nouvelles tenues et vous munir du nouvel équipement que vous vous êtes procurés. Changer d'équipement modifie votre apparence.

7 Call Partner (appeler un partenaire)

Dressez vos partenaires animaux et montrez-leur de nouvelles figures.

8 Nintendo Wi-Fi Connection (connexion Wi-Fi Nintendo)

Grâce à la connexion Wi-Fi Nintendo [▶ Page 31](#), vous pouvez faire de la plongée avec un ami.

La connexion Wi-Fi Nintendo

Au cours de votre partie, vous serez en mesure d'utiliser la CWF Nintendo et de jouer en ligne avec vos amis. Veuillez prendre connaissance des points suivants avant d'utiliser la CWF Nintendo.

Note : Un routeur et un accès à Internet haute vitesse sont nécessaires pour jouer en ligne.

Renseignements concernant l'utilisation de la CWF Nintendo

- Si une erreur de communication survient après que vous vous soyez connecté à la CWF Nintendo, mais avant d'avoir établi le contact avec votre ami, vous reprendrez votre partie au dernier point de sauvegarde, mais perdrez toute les données obtenues après ce point.
- Si une erreur de communication survient après que vous avez établi le contact avec votre ami, vous reprendrez votre partie au point où le contact s'est fait, mais vous perdrez toutes les données obtenues après, c'est-à-dire tout progrès fait en découvrant de nouveaux endroits sur la carte, en augmentant votre niveau de plongée ou en récupérant des objets enfouis.
- Vous ne pouvez pas avancer dans l'histoire principale pendant que vous jouez en ligne.
- Vous ne pouvez pas sauvegarder les informations sur les créatures que vous rencontrez pendant que vous jouez en ligne.



Qu'est-ce que la connexion Wi-Fi Nintendo?

Qu'est-ce que la Connexion Wi-Fi Nintendo?

La Connexion Wi-Fi Nintendo est un système révolutionnaire offert gratuitement par Nintendo qui vous permet de jouer à des jeux avec des joueurs du monde entier.

Afin de protéger votre vie privée, ne révélez aucune information personnelle lorsque vous communiquez avec les autres joueurs, comme votre nom de famille, numéro de téléphone, date de naissance, âge, nom de votre école, adresse courriel et votre adresse postale.

Le Contrat de licence d'utilisation qui régit les jeux en ligne de la console Wii et définit la Politique de confidentialité Wii ainsi que le Code de conduite Wii est disponible dans les Paramètres de la console Wii ou en ligne sur www.nintendo.com/consumer/systems/wii/fr_na/privacy.jsp

1 Enregistrer des amis

Pointez le curseur sur la connexion Wi-Fi Nintendo à la porte du quai sur l'Île du Jeu de la Neuf et appuyez sur **A** pour faire apparaître le menu CWF Nintendo. Sélectionnez Friend Roster (liste d'amis) et saisissez le code ami de votre ami. Une fois que vous avez réciproquement enregistré vos codes amis, vous pouvez inviter votre ami sur votre Île du Jeu de la Neuf ou lui rendre visite sur la sienne.

Note : Votre code ami est généré automatiquement la première fois que vous vous connectez en ligne.
Note : Vous pouvez vérifier votre code ami en sélectionnant Check Friend Code (vérifier le code ami).

2 Inviter un ami ou lui rendre visite

Sélectionnez Open Nintendo WFC (activer la CWF Nintendo) pour inviter un ami à vous visiter. Pour rendre visite à un ami, sélectionnez Visit Friend (rejoindre un ami).

3 Plonger et communiquer

Lors d'une visite en ligne, vous pouvez faire de la plongée avec votre ami, ou vous déplacer sur l'Île du Jeu de la Neuf comme vous le faites quand vous jouez seul. Appuyez sur **+** pour faire apparaître un écran de communication textuelle.

Note : Certains menus n'apparaissent pas lorsque vous êtes connecté à la CWF Nintendo.

Note : Certaines commandes ne sont accessibles que pour le joueur hôte.



Direction que suit votre ami

Cette icône change si vous utilisez Wii Speak.

4 Se séparer

Quand vous avez terminé de jouer ensemble, sélectionnez Return Home (chacun rentre chez soi) dans le menu CWF Nintendo.

Wii Speak

Si vous disposez tous les deux de Wii Speak (vendu séparément), vous pouvez communiquer à voix haute en jouant. Quand vous pouvez utiliser Wii Speak, le symbole est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran. Il suffit alors de parler clairement en direction du microphone Wii Speak. Sélectionnez Options Page 29 dans le menu des outils pour interrompre l'utilisation de Wii Speak ou ajuster le volume.

Test du micro

Appuyez sur **1** et **2** de la Wii Remote ou sur **L** et **R** de la manette Classic Controller depuis l'écran titre pour activer le mode Mic Test (test du micro)

Note : Si vous souhaitez utiliser Wii Speak, vous devez le brancher à la console Wii avant de commencer votre partie.

Note : Wii Speak doit être branché chez les deux joueurs pour que vous puissiez discuter pendant que vous jouez.

Note : Veuillez consulter le mode d'emploi Wii Speak avant l'utilisation.

Chansons interprétées par Celtic Man :

AVE MARIA
CARRICKFERGUS
DÚLAMÁN
ISLE OF INNISFREE
NELLA FANTASIA
ONE WORLD
THE LAST ROSE OF SUMMER
THE PRAYER
THE SOFT GOODBYE
Autorisé par EMI Music Japan Inc.
AVE MARIA arrangé par David Downes

© LIFFEY PUBLISHING LTD.
CARRICKFERGUS arrangé par David Downes
© LIFFEY PUBLISHING LTD.
DÚLAMÁN arrangé par David Downes
© LIFFEY PUBLISHING LTD.
ISLE OF INNISFREE écrit par Dick Farrelly
© 1950 PETER MAURICE MUSIC CO., LTD.
NELLA FANTASIA écrit par Chiara Ferrau et Ennio Morricone
© EMI VIRGIN MUSIC LTD. et GOLDCREST DISTRIBUTORS LTD.

ONE WORLD écrit par David Downes et Shay Healy
© LIFFEY PUBLISHING LTD. et BARDIS MUSIC CO., LTD.
THE LAST ROSE OF SUMMER arrangé par David Downes
© LIFFEY PUBLISHING LTD.
THE PRAYER par Carole Bayer Sager et David Foster
© 1998 par WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
THE SOFT GOODBYE écrit par David Downes et Caitriona Ni Dhuill
© LIFFEY PUBLISHING LTD.

POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DE LA CONSOLA Wii™ ANTES DE USAR TU CONSOLA, JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEE LOS SIGUIENTES AVISOS ANTES DE QUE TÚ O TUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos juegan videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las copias de respaldo o copias archivadas no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que solo necesites instrucciones sencillas para arreglar un problema de tu producto. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web en support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un periodo de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este periodo de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un periodo de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este periodo de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página de internet en support.nintendo.com, o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPOSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O QUITADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

CONTENIDO

- 35 • Controles
- 37 • Cómo empezar
- 38 • Seleccionar destino
- 40 • Bucear
- 43 • Menú de herramientas
- 43 • Nineball Island (Isla Carambola)

Nota: consulta la página 38 para obtener más información sobre cómo guardar la partida.

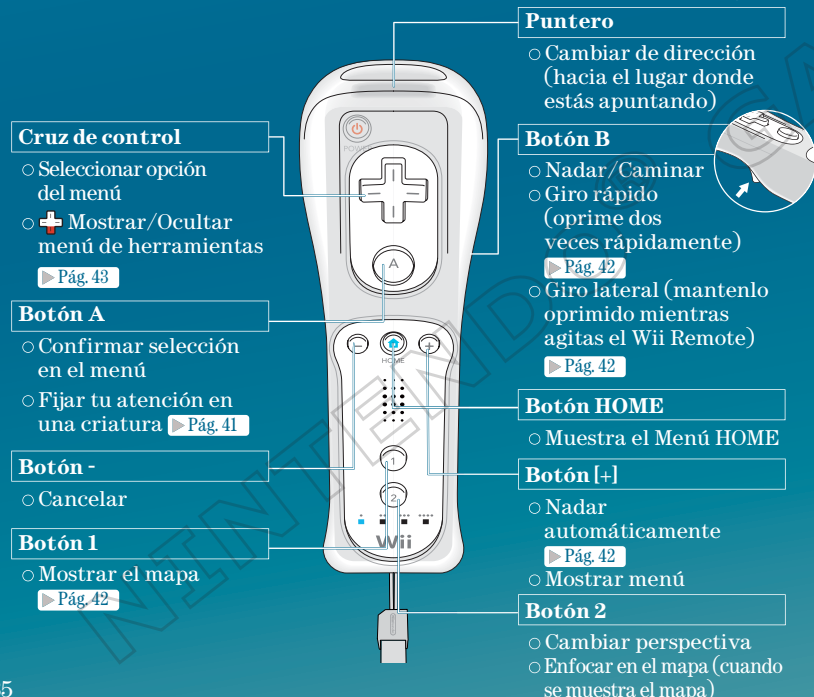
CONTROLES

Control Wii Remote

Para usar el control Wii Remote con este juego, apunta a la pantalla.

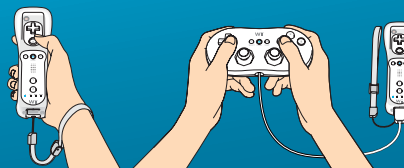
Nota: para más información sobre cómo acoplar la funda del Wii Remote y la correa de muñeca, por favor consulta el manual de operaciones de Wii o el manual del Wii Remote.

Nota: algunas operaciones de control solo estarán disponibles a medida que avanzas en el juego.

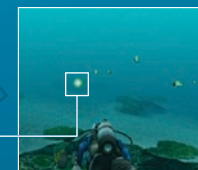


Cómo sujetar el control

Nota: asegúrate de leer el manual de operaciones del Classic Controller



Apuntar el control Wii Remote a la pantalla y mueve el cursor sobre las opciones del menú que quieras seleccionar

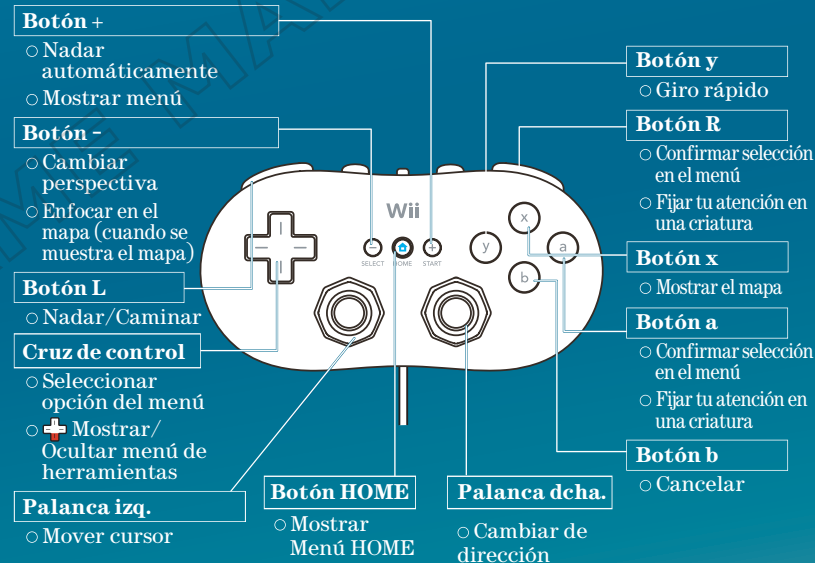


Cursor

Classic Controller

Cuando uses el Classic Controller, por favor inicia el juego con el Classic Controller conectado al Wii Remote.

Nota: con el Classic Controller no podrás hacer un giro lateral.



⚠ ATENCIÓN: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

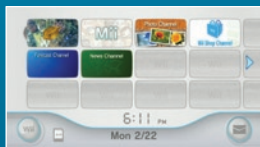
- Asegúrate que todos los jugadores usen la correa de muñeca apropiadamente cuando sea su turno.
- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.

CÓMO EMPEZAR

1. Inserta el disco de juego de Endless Ocean: Blue World dentro de la ranura de discos de la consola Wii para encenderla. Cuando aparezca la pantalla que se muestra a la derecha, lee el contenido y oprime **A**.

Nota: esta pantalla también se mostrará si insertas el disco después de encender la consola.

2. Señala con el cursor el Canal Disco del menú Wii y oprime **A**. Cuando aparezca la pantalla preliminar, señala Comenzar con el cursor y oprime **A**.



Menú Wii



Pantalla del Canal preliminar

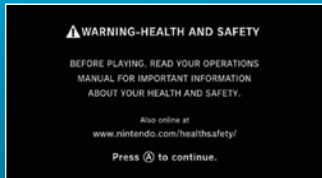
3. Lee las instrucciones sobre el uso de la correa de muñeca y oprime **A** para ir a la pantalla de título.



Pantalla del uso de la correa



Pantalla de título



ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DE SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime Aceptar para proceder.

Cuando se actualice el menú del sistema, cualquier modificación no autorizada (hecha mediante un dispositivo o programa) puede ser desactivada o eliminada, lo cual podrá causar fallas inmediatas o posteriores en el funcionamiento de la consola. Si no se acepta la actualización, es posible que este y otros juegos que se lancen en el futuro no funcionen en la consola. Nintendo no puede garantizar que los dispositivos o programas que no han sido autorizados sigan funcionando con la consola después de que esta o cualquier otra actualización de la consola Wii se lleve a cabo.



Juego nuevo

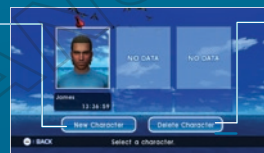
Selecciona Comenzar en la pantalla de título para empezar un juego nuevo. Luego debes seleccionar el sexo y apariencia de tu personaje. Señala la pantalla con el cursor para seleccionar estas y otras opciones. Cuando hayas avanzado un poco en el juego tendrás ocasión de nombrar a tu personaje.

Continuar

Si has guardado tu juego anteriormente, selecciona Comenzar en la pantalla de título, luego selecciona uno de los archivos de guardado y oprime **A**. Si todos los espacios para guardar el juego están ocupados y quieres empezar un juego nuevo, podrás hacerlo sin tener que crear un archivo de guardado nuevo. Sin embargo no podrás acceder el modo de juego en línea a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo. ▶ Pág. 47.

New Character (Nuevo personaje)

Crear un nuevo personaje y comenzar el juego desde el principio.



Delete Character (Borrar personaje)

Seleccionar un personaje para borrar.

Cómo guardar el juego

Para guardar tu progreso en el juego, elige Save (guardar) en el menú del barco ▶ Pág. 39 o en el menú de la mesa de Nineball Island (Isla Carambola) ▶ Pág. 46. Cuando uses la Conexión Wi-Fi de Nintendo, tu progreso en el juego puede ser guardado automáticamente. **Necesitarás 38 bloques de memoria libres para crear un archivo de guardado nuevo en la memoria de sistema de tu consola Wii. (Para dos archivos de guardado necesitarás 76 bloques y para tres archivos necesitarás 113 bloques).** Si tienes una tarjeta SD o una tarjeta SDHC (se venden por separado), puedes transferir archivos de imágenes con fotos tomadas con la cámara del juego o imágenes de tus récords.

Nota: no puedes copiar datos de guardado a una tarjeta SD (se vende por separado).

Nota: los datos copiados a una tarjeta SD no pueden grabarse de vuelta al juego.

SELECCIONAR DESTINO

Mapamundi

Cuando selecciones tu lugar de inmersión en el mapamundi, se mostrará a continuación la pantalla del barco. A medida que avances en el juego, aparecerán lugares nuevos para bucear alrededor del mundo.

Nota: habrá ocasiones en las que viajarás a un nuevo lugar de buceo sin haberlo seleccionado en el mapamundi.



Destinos

Cuando aparezca un nuevo lugar de inmersión, se mostrará aquí junto a la palabra NEW! (¡NUEVO!)

El barco

Cuando estés en el barco, verás el menú del barco que se muestra abajo. Cuando quieras bucear, elige Dive (bucear) en el menú y oprime **A**.



Depart (partir)	Ir al mapamundi.
Dive (bucear)	Elegir tu acompañante de buceo y seleccionar un lugar donde bucear.
Rest (descansar)	Tomar un descanso y dejar pasar el tiempo en el juego.
Save (guardar)	Guardar tu progreso en el juego ▶ Pág. 38 .

Elegir acompañante de inmersión

Después de elegir Dive (Bucear) podrás seleccionar tu acompañante de inmersión. Puedes hablar con tu acompañante durante el buceo para recibir pistas y consejos. Cada acompañante tiene una habilidad única que podrá mejorar tu experiencia de buceo. A medida que avances en el juego, entablarás amistad con nuevos acompañantes de buceo.



Elegir el lugar de inmersión

Puedes elegir el lugar donde quieras bucear (el sitio donde inicias la inmersión). Elige un lugar y oprime **A** para empezar a bucear.

Lugar de buceo

Día y noche

Cuando dejes correr el tiempo en el barco o en Nineball Island ▶ **Pág. 46**, notarás como los días se convierten en noches. Cuando amanezca nuevamente, habrá transcurrido un día en el juego. Cuando eliges Rest (descansar) en el menú del barco o Enter Cabin (entrar en la cabaña) en Nineball Island ▶ **Pág. 46**, puedes hacer que el tiempo avance un número determinado de horas. Cuando vuelas a otro lugar en el mapamundi, transcurrirá un día entero mientras viajas. Puedes observar el firmamento para estimar la fase lunar o puedes comprar un objeto específico para saberlo con toda seguridad. Algunos eventos solamente se pueden completar, y algunas criaturas solo se pueden ver, a ciertas horas del día o durante ciertas fases de la luna, así que asegúrate de bucear bajo toda clase de condiciones.

BUCEAR

Pantalla de información del lugar de inmersión

Antes de ponerte a bucear, podrás revisar cierta información sobre tu lugar de buceo. Oprime **A** para empezar a bucear.



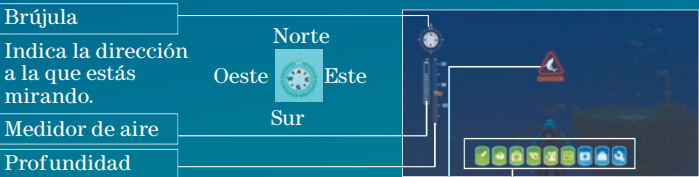
Información del lugar de inmersión

Puedes conocer las características específicas del lugar de inmersión fijándote en la cantidad de estrellas que tiene en cada categoría. El número de categorías visibles aumentará a medida que avanzas en el juego.

- Fauna
- Coral
- Delfines
- Objetos perdidos ▶ **Pág. 45**
- Lugares de interés ▶ **Pág. 42**

Pantalla de buceo

Cuando bucees, verás una pantalla como la que se muestra abajo. Elige una dirección con el puntero y mantén oprimido **B** para nadar. Si te acercas a la superficie podrás sacar la cabeza del agua y mirar a tu alrededor.



Brújula

Indica la dirección a la que estás mirando.

Medidor de aire

Profundidad

Este indicador muestra a qué profundidad te encuentras. La orientación de muestra tu posición en el agua.

Norte
Oeste
Este
Sur

Aviso de peligro

Este icono te alerta de la presencia cercana de una criatura peligrosa o de algún fenómeno natural dañino.

Menú de herramientas ▶ **Pág. 43**

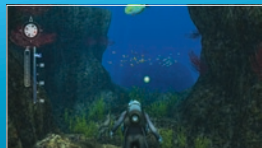
Oprime **+** para mostrar el menú de herramientas. A medida que avanza el juego, aparecerán más opciones en este menú.

Aire

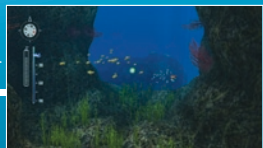
Cuando estés bajo el agua usarás aire lentamente. Bucear a mucha profundidad o ser atacado por una criatura peligrosa hará que consumas grandes cantidades de aire.

Cambiar perspectiva

Oprime **2** mientras buceas para cambiar el punto de vista entre tercera y primera persona.



Tercera persona



Primera persona

Caminar en tierra firme

Cuando subas a la superficie cerca de la costa, podrás salir a la orilla. Si aparece un botón que dice Go Ashore (ir a la orilla) señálalo con el puntero y oprime **A**. Tu personaje se controla en tierra de la misma forma que se hace en Nineball Island **Pág. 46**.



Equipo de buceo

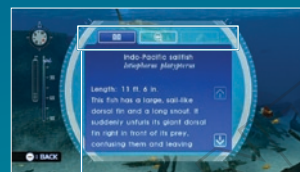
Apunta a tu equipo de buceo y selecciónalo para regresar bajo el agua.

Enfocar



Nombre de la criatura

Desde aquí podrás acceder a la entrada de la criatura en la enciclopedia marina.



Fichas de información

- Información sobre la criatura
- Información del hábitat
- Curiosidades

Señala a una criatura cercana con el puntero y oprime **A** para fijar tu atención en esa criatura. Cuando te enfoques en algo, permanecerá centrado en la pantalla. La primera vez que te fijas en una criatura, será añadida a tu enciclopedia marina **Pág. 46**.

○ Pantalla de información de la criatura

Aquí podrás descubrir los detalles sobre el hábitat y del comportamiento de las criaturas marinas. Oprime **+** o apunta a las fichas de información y oprime **A** para moverte entre las dos ventanas de información. Podrás ver más curiosidades si te familiarizas con la criatura alimentándola **Pág. 43** o tomando una fotografía con la cámara **Pág. 43**.

Nota: algunas criaturas no tienen ficha de curiosidades.

○ Nadar con criaturas de gran tamaño

Cuando fijas tu atención en criaturas grandes, como ballenas, puedes agarrarte a ellas y dejarte llevar donde quiera que vayan. Si ves  en la parte inferior a la derecha de la pantalla apunta hacia el icono y oprime **A**. También puedes agarrarte a animales acompañantes y dirigir su movimiento, aumentando considerablemente tu velocidad.

Lugares de interés

Apunta a uno de los lugares brillantes en el fondo del océano y oprime **A** para acceder al modo zoom, donde podrás ver a criaturas pequeñas y monedas que no pueden verse en el modo de vista normal. Puedes ver qué monedas has encontrado accediendo a tu colección desde el menú de la mesa en Nineball Island **Pág. 46**.



Pantalla del mapa

Oprime **1** mientras buceas para ver el mapa de tu lugar de buceo. Las zonas que aún no hayas visitado aparecerán de color gris.

Nombre del lugar de buceo

El nombre del lugar de buceo aparecerá en el mapa después de visitarlo por primera vez.

Objetivo

La zona del mapa hacia la que debes avanzar para cumplir tu objetivo actual aparecerá marcada con un círculo rojo.

Barco

Posición

Muestra tu posición actual y la dirección en la que te diriges. Los puntos rojos muestran el camino recorrido hasta el momento.



Consejos para bucear (Wii Remote)

Oprime **B** dos veces rápidamente para cambiar de sentido con un giro rápido. Oprime **+** para nadar automáticamente en la dirección a la que estás mirando. Apunta a la pantalla y agita el Wii Remote mientras mantienes oprimido **B** para hacer un giro lateral. ¡Bucear es mucho más fácil una vez que hayas perfeccionado estas técnicas avanzadas!

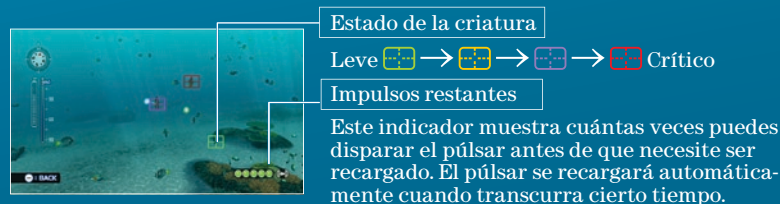
MENÚ DE HERRAMIENTAS

Food (comida)

Puedes alimentar a las criaturas que te encuentres. Mantén oprimido **A** para sujetar la comida con la mano y suelta el botón **A** para esparcirla. También puedes acariciar a las criaturas simplemente agitando el Wii Remote mientras tienes activada la herramienta de comida.

Pulsar (pulsar)

Activar el pulsar y usarlo para disparar impulsos electromagnéticos que pueden sanar a criaturas acuáticas enfermas o tranquilizar a las criaturas peligrosas. Apunta a tu objetivo y oprime **A** para disparar. Dependiendo del estado en que se encuentre tu objetivo, quizás tengas que repetirlo varias veces para lograr el efecto deseado.

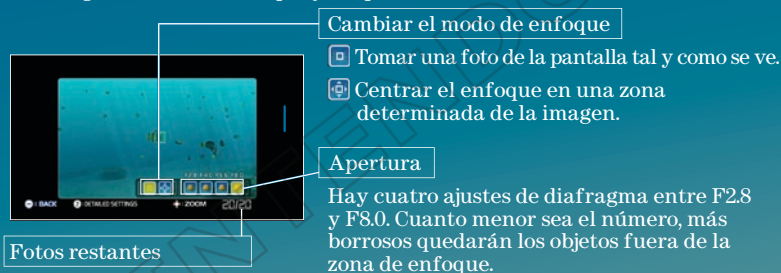


Camera (cámara)

Activa tu cámara y oprime **A** para tomar una foto. Si fijas tu atención en una criatura, el enfoque de la cámara también se centrará en la criatura. Puedes revelar tus fotos y colocarlas en el álbum de la mesa de Nineball Island [▶ Pág. 46](#).

Nota: salir del juego sin haber colocado tus fotos en el álbum hará que se pierdan esos datos, así que ten cuidado.

Oprime **2** con la cámara activada para mostrar la pantalla que ves abajo donde podrás elegir el modo de enfoque y la apertura.



El revelado de fotos devuelve este número a su capacidad máxima.

Sea Whistle (silbato marino)

Activa el silbato marino y oprime **A** para llamar a uno de los animales acompañantes. El silbato marino también se puede usar para interactuar con algunas criaturas salvajes.

Multisensor (sensor múltiple)

Este dispositivo explora los alrededores con un impulso electromagnético para ayudarte a encontrar objetos perdidos en el fondo marino. Verás un punto brillante en la pantalla cuando el sensor localice un objeto perdido. Apunta hacia el objeto y oprime **A** para recuperarlo. Puedes llevar los objetos recuperados a Nancy en Nineball Island para que los tase y así cambiarlos por dinero del juego (Pelagos) [▶ Pág. 46](#).

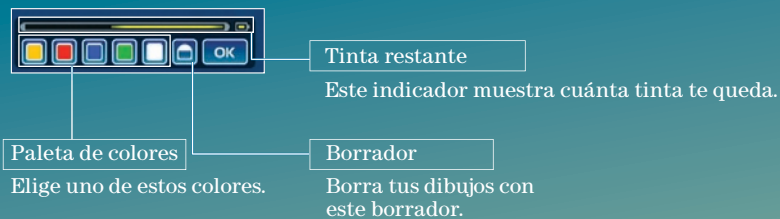


Esto muestra el material del objeto perdido.

Piedra Madera Metal Alta densidad

Underwater Pen (lápiz submarino)

Apunta a la pantalla y oprime **A** para usar el puntero como si fuera un lápiz. Cuando hayas terminado, oprime **OK** para terminar. Si vuelves a dibujar algo en cualquier otro lugar, tu dibujo anterior desaparecerá.





Return to Boat (volver al barco)

Cuando regreses al barco, se mostrará en el mapa el camino que has recorrido.

Cuaderno de buceo

Location (ubicación): lugar de inmersión
Depth (profundidad): profundidad de buceo
Distance (distancia): distancia recorrida
Time (tiempo): duración de la inmersión



Inventory (inventario)

Esta pestaña muestra las herramientas y el equipo que tienes así como tu balance actual de Pelagos.



Tipo de artículo

- Herramientas
- Equipo
- Objetos
- Objetos que necesitan ser tasados

○ Diving License (licencia de buceo)

Accede a tu licencia de buceo desde tu inventario. Esta licencia muestra los diferentes niveles y rangos. ¡Auméntalos y tendrás una recompensa!

Diving Level (nivel de buceo)	Aumenta cuando incrementas la distancia y la profundidad de buceo.
Salvage Level (nivel de recuperación de objetos perdidos)	Aumenta cada vez que llevas a tasar un cierto número de objetos.
Company Rating (clasificación de la compañía)	Aumenta a medida que terminas varios trabajos con éxito.



Options (opciones)

Usa esta pestaña para cambiar la configuración de los controles y ajustar el sonido.

Diving Controls (controles de buceo)	Cambiar entre Normal (normal) con el horizonte siempre fijo o Expert (experto) donde el horizonte no se mantiene fijo.
Volume (volumen)	Ajustar el volumen de la música de fondo y de los efectos de sonido.
Wii Speak	Usa esta pestaña para ajustar el volumen o para encenderlo y apagarlo (ON/OFF) cuando uses Wii Speak ▶ Pág. 48 .
Classic Controller	Cambiar la configuración de tu Classic Controller.
Restore Defaults (configuración predeterminada)	Restaura la configuración a sus valores por defecto.

NINEBALL ISLAND (ISLA CARAMBOLA)

Nineball Island es el campo base de tus operaciones de buceo, donde te encargarán trabajos y donde podrás comprar y vender artículos. Apunta a una persona, a un objeto o al barco y oprime **A** para interactuar. También puedes oprimir **+** para abrir un menú de atajos con las opciones que se indican a continuación.



1 Talk (hablar)

Hablar con la gente de Nineball Island. Así es como podrás aceptar trabajos de guía turístico o de fotógrafo submarino.

2 Look at Table (examinar la mesa)

Muestra los objetos que tienes sobre la mesa. Aquí podrás guardar el juego, revisar tu cuaderno o enciclopedia marina y revelar fotografías. Si sales del juego antes de añadir las fotos reveladas al álbum, perderás esos datos. También puedes usar la radio para llamar a Nancy la comerciante. Ella te vende toda clase de artículos, como trajes de neopreno, que puedes usar para cambiar de aspecto y otras mejoras que serán equipadas automáticamente. Nancy también se encarga de tasar los objetos perdidos que hayas encontrado.

3 Depart (partir)

Ir al mapamundi [▶ Pág. 38](#).

4 Enter Cabin (entrar en la cabaña)

Puedes entrar en la cabaña para descansar durante todo el tiempo que desees [▶ Pág. 39](#).

5 View Titles (ver diplomas)

Aquí puedes ver tus diplomas y tus récords. Puedes guardar la pantalla de récords en una tarjeta SD.

6 Change Gear (cambiar equipo de buceo)

Aquí puedes ponerte el equipo de buceo nuevo que hayas comprado. Cuando cambies tu equipo, tendrás un aspecto diferente al bucear.

7 Call Partner (llamar a tu acompañante)

Entrenar a tu animal acompañante. Tu acompañante aprenderá nuevos trucos durante el entrenamiento.

8 Nintendo Wi-Fi Connection (Conexión Wi-Fi de Nintendo)

Usar la CWF de Nintendo [▶ Pág. 47](#) para unirse a tus amigos y bucear con ellos.

Cómo usar la Conexión Wi-Fi de Nintendo

A medida que avances en el juego, podrás usar la CWF de Nintendo para jugar en línea con tus amigos. Ten en cuenta lo siguiente cuando juegues en línea con la CWF de Nintendo.

Nota: necesitas un enrutador y acceso de banda ancha para poder jugar en línea.

Cosas que debes tener en cuenta cuando uses la CWF de Nintendo

- Si tienes un error de comunicación después de conectarte a la CWF de Nintendo pero antes de encontrarte con tu amigo, regresarás al último punto que tengas guardado y perderás tu progreso desde ese punto.
- Si tienes un error de comunicación después de encontrarte con tu amigo, regresarás al punto donde le encontraste, pero perderás tu progreso desde ese punto: descubrir nuevas zonas en el mapa, aumentar de nivel de buceo o encontrar objetos perdidos.
- Durante el juego en línea, no podrás avanzar en la historia del juego.
- No podrás guardar la información de las criaturas que te encuentres mientras juegas en línea.

¿Qué es la Conexión Wi-Fi de Nintendo?



La Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF) es un sistema revolucionario proporcionado por Nintendo de manera gratuita. Este servicio te permite disfrutar de los juegos fácilmente junto con amigos de cualquier parte del mundo.

Para proteger tu intimidad, no proporcionas información personal como tu apellido, dirección, número de teléfono, edad, escuela o dirección de correo electrónico cuando te comuniques con otros.

El Acuerdo de Licencia de Usuario Wii que rige el juego en línea a través de la consola Wii y la Política de Privacidad de Wii están disponibles en las Opciones de la consola Wii y a través de internet en support.nintendo.com/wiiprivacy.jsp.

1 Registrar a tus amigos

Selecciona la Conexión Wi-Fi de Nintendo en la puerta del embarcadero de Nineball Island (Isla Carambola) y oprime **A** para mostrar el menú de la CWF de Nintendo. Elige Friend Roster (lista de amigos) entre las opciones e introduce una clave de amigo. Cuando tú y tu amigo hayan registrado las claves de amigo, podrás invitar a tus amigos a tu Nineball Island (Isla Carambola) o visitar la suya.

Nota: la primera vez que te conectes a internet, generarás automáticamente una clave de amigo.

Nota: puedes ver tu propia clave de amigo eligiendo la opción Check Friend Code (ver clave de amigo).

2 Invite a Friend/Visit a Friend (invitar a un amigo/visitar a un amigo)

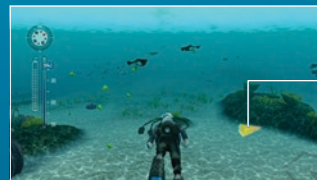
Cuando quieras visitar a un amigo elige Open Nintendo WFC (abrir CWF de Nintendo), y cuando quieras visitar a un amigo elige Visit Friend (visitar amigos).

3 Bucear y hablar con amigos

Cuando te encuentres con amigos en línea, puedes bucear con ellos o pasear por Nineball Island (Isla Carambola). Oprime **+** para escribir lo que quieras mostrar en su pantalla de charla.

Nota: cuando te conectes a la CWF de Nintendo algunos menús no estarán disponibles.

Nota: algunas acciones solo podrán ser realizadas por el anfitrión del juego en línea.



Dirección en la que se encuentra tu amigo

Cuando uses Wii Speak, esto puede aparecer de forma diferente.

4 Say Good-bye (decir adiós)

Cuando hayas terminado de jugar con tus amigos, elige Return Home (regresar) desde el menú de la CWF de Nintendo.

Cómo usar el accesorio Wii Speak

Si tú y tus amigos tienen el accesorio Wii Speak™ (se vende por separado), puedes usarlo para conversar con ellos. Cuando puedas usar el accesorio Wii Speak, verás el icono  en la parte inferior izquierda de tu pantalla. Habla alto y claro en la dirección del micrófono. Si quieres dejar de usar el accesorio Wii Speak o ajustar el volumen, entra en Options (opciones) **Pág. 45** en el menú de herramientas.

Prueba de micrófono

Oprime **1** y **2** en el Wii Remote o **L** y **R** en el Classic Controller desde la pantalla del título para activar el modo de prueba de micrófono.

Nota: el accesorio Wii Speak debe estar conectado a la consola Wii antes de iniciar el juego para poder usarlo.

Nota: si quieres usar el accesorio Wii Speak, tus amigos también necesitarán uno.

Nota: consulta el manual de operaciones del accesorio Wii Speak antes de usarlo.

Canciones interpretadas por Celtic Woman:

AVE MARIA
CARRICKFERGUS
DÚLAMÁN
ISLE OF INISFREE
NELLA FANTASIA
ONE WORLD
THE LAST ROSE OF SUMMER
THE PRAYER
THE SOFT GOODBYE
Con licencia de EMI Music Japan Inc.
AVE MARIA con arreglos de David Downes

© LIFFEY PUBLISHING LTD.
CARRICKFERGUS con arreglos de David Downes
© LIFFEY PUBLISHING LTD.
DÚLAMÁN con arreglos de David Downes
© LIFFEY PUBLISHING LTD.
ISLE OF INISFREE escrita por Dick Farrelly
© 1950 PETER MAURICE MUSIC CO., LTD.
NELLA FANTASIA escrita por Chiara Ferrau y Ennio Morricone
© EMI VIRGIN MUSIC LTD. y GOLDCREST DISTRIBUTORS LTD.

ONE WORLD escrita por David Downes y Shay Healy
© LIFFEY PUBLISHING LTD. y BARDIS MUSIC CO., LTD.
THE LAST ROSE OF SUMMER con arreglos de David Downes
© LIFFEY PUBLISHING LTD.
THE PRAYER de Carole Bayer Sager y David Foster
© 1998 by WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
THE SOFT GOODBYE escrita por David Downes y Caitriona Ni Dhuill
© LIFFEY PUBLISHING LTD.

NOTES/NOTES/NOTAS

